LUGICA - PROJET TRIVIAL : COMPTE RENDU REUNION HEBDO 11/03/2009

Numéro de Référence
#UNIVPM_CRR004

(Document de 6 pages)

Résumé

Compte rendu de la réunion hebdomadaire. L'ordre du jour était la présentation d'une première architecture.

Université de Provence
Centre de Mathématiques et Informatique
Technopôle de Château-Gombert
39, rue F. Joliot Curie
13453 MARSEILLE CEDEX 13

Ce document est la propriété de l'Université de Provence.
Toute reproduction même partielle ne peut se faire sans leur approbation préalable.

LISTE DES PARTICIPANTS

Nom	Prénom	Fonction
AGOPIAN	Roland	Enseignant responsable et client
LUGIEZ	Denis	Enseignant responsable et client
NAEGELEN	Jonathan	Chef de projet
ADJE AFOUDA	Ibitokun	Responsable tests
FALLERI	Fabien	Développeur, web designer
PLET	Valentin	Architecte logiciel
CINI	Romain	Responsable sécurité et réseaux

ETAT DU DOCUMENT

Date	Version	Etat	Commentaire
11 / 03 / 2009	1.0	Rédigé, Relu	

SECTION DES REDACTEURS

Nom	Prénom	Contribution
NAEGELEN	Jonathan	Rédacteur
CINI	Romain	Relecteur

DESTINATAIRES DU DOCUMENT

Nom	Prénom	Fonction
AGOPIAN	Roland	Enseignant responsable et client
LUGIEZ	Denis	Enseignant responsable et client
NAEGELEN	Jonathan	Chef de projet
ADJE AFOUDA	Ibitokun	Responsable tests
FALLERI	Fabien	Développeur, web designer
PLET	Valentin	Architecte logiciel
LEYE	Aminata	Développeuse
CINI	Romain	Responsable sécurité et réseaux

Ce document est la propriété de l'Université de Provence.
Toute reproduction même partielle ne peut se faire sans leur approbation préalable.

TABLE DES MATIERES

1. Introduction 4
2. Politique de sécurité 4
3. Echanges 4
4. Sauvegardes 5
5. Décisions prises 5
6. Prochaine réunion 6

Ce document est la propriété de l'Université de Provence.
Toute reproduction même partielle ne peut se faire sans leur approbation préalable.

1. INTRODUCTION

Cette réunion a eu lieu au CMI à 13h le 11/03/2009. Elle a été organisée par Mr. Lugiez dans le but d'avoir un aperçu de l'architecture qui serait mise en place. Après révision, le client a validé le compte rendu de la réunion du 04/03/2009 Lugica_CRR_003.pdf (version 1.2 du 15/03/2009).

2. POLITIQUE DE SECURITE

Le système fourni devra être compatible avec la politique de sécurité du client dont les principes sont les suivants :

- toutes les applets sont signées numériquement,
- les ports de communication sont configurables,
- le cryptage des échanges avec les serveurs frontaux sont à proscrire,
- la vérification de l'intégrité des données, il ne doit pas être possible d'altérer les données.

3. ECHANGES

Les échanges de données lors de l'inscription d'un joueur ne doit pas laisser passer de données en clair sur le réseau. Cependant, une méthode de cryptage doit être mise en place pour conserver la confidentialité de ces données pendant leur transmission. Ce transfert doit se faire sans l'utilisation du protocole TLS (SSL) car l'échange est effectué avec un serveur frontal web qui ne doit pas utiliser ce protocole.

Lors des échanges au moment de l'authentification des joueurs : le client demande qu'une méthode d'identification devra être implémentée permettant d'authentifier un joueur sans que son mot de passe (ou son cryptage/hashé associé) ne soit transmis.

Lors des échanges de données entre les joueurs et les serveurs de jeux pendant une partie : le système doit contenir une vérification de l'intégrité (sans TLS) des données afin de présenter aux joueurs les bonnes informations de la partie en cours.

Ce document est la propriété de l'Université de Provence.
Toute reproduction même partielle ne peut se faire sans leur approbation préalable.

4. SAUVEGARDES

Le client tolère une perte des données sur les dernières 24 heures, il tolère également la perte des parties en cours mais pas celles qui sont terminées.

Les serveurs de jeux se comportent ainsi : ils stockent dans leur base de données locale les parties en cours. Dès qu'une partie se termine, les informations associées sont transmises vers la base de données centrale. Cette base centrale, contenant les informations relatives aux parties terminées, prévoira de sauvegarder ces données toutes les 24 heures pour être en accord avec la demande du client.

5. DECISIONS PRISES

Suite à cet entretien les décisions suivantes ont été prises :

- La maquette doit comprendre les deux échanges manquants qui sont : une interaction entre un joueur <-> un serveur de jeu (et sa base de données locale) et entre le serveur de jeu <-> le service web. Le client devra être informé de la finalisation de cette maquette.
- Informer sur l'encours des heures travaillées,
- Dissocier l'outil d'administration (interface web pour gérer les actions de régulation) du serveur dit « d'authentification », afin de bien montrer la possibilité de pouvoir les déployer indépendamment.
- Afin de rendre fluide l'affichage d'une partie d'un jeu, nous acceptons la demande du client consistant à limiter les échanges entre les serveurs pour la gestion de l'affichage.
- Comme convenu les livrables attendus pour la présentation (environ 30 minutes + environ 10 minutes de questions) du 27 Mars 2009 sont :
    - Une procédure d'installation et de configuration des différents serveurs,
    - Un manuel d'utilisation,
    - Un document de suivi et de maintenance,
    - Un plan de tests ainsi que les tests réalisés sur l'architecture et sur les classes Java.
    - Un Powerpoint
- Pour cette présentation, le système devra pouvoir être apte à faire communiquer les différentes entités et une partie du jeu Trivial Poursuite devrait pouvoir être jouée.
- Le client souhaite également un document estimant les matériels nécessaires (leur configuration) qu'il devra commander.

Lors de cette réunion le cahier des charges a été validé par le client.

Ce document est la propriété de l'Université de Provence.
Toute reproduction même partielle ne peut se faire sans leur approbation préalable.

6. PROCHAINE REUNION

La prochaine réunion hebdomadaire se tiendra le mercredi 18/03/2009 à **14h30** au CMI. Lors de cette réunion le client validera, s'il lui convient, le compte rendu de la réunion précédente. Nous présenterons l'avancé du projet (notamment l'intégrité des données échangées), les systèmes d'exploitation utilisés, les logiciels et technologies choisies (nom et version), les techniques de développement et les graphismes des interfaces.

Ce document est la propriété de l'Université de Provence.
Toute reproduction même partielle ne peut se faire sans leur approbation préalable.